

# 論述與作品之間的虛實過招—— 評「聲動：光與音的詩」

## Between Theory and Practice: On “Musica Mobile, a Poetics of Sound and Movement”

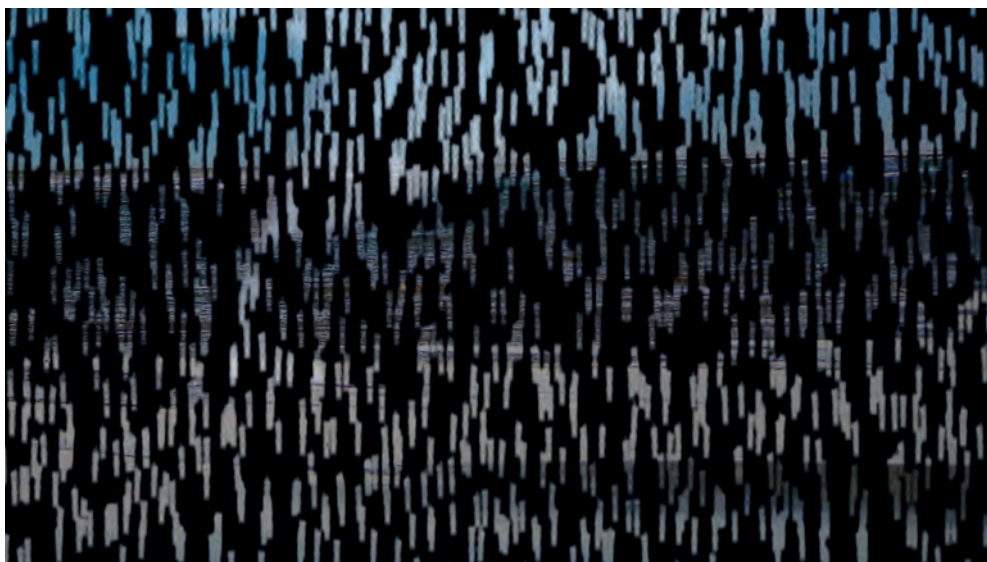
文 |  
林芳宜  
Fang-Yi Lin  
作曲家暨策展人

有畫面的聲音、有聲音的畫面，在新媒體藝術發展蓬勃的今日，聽覺與視覺的結合是許多藝術家投入關注的領域。由詹姆斯·吉魯東（James Giroudon）擔任策展人、台北市立美術館與法國里昂國立音樂創作中心（GRAME, Centre National de Création Musicale, Lyon）第三度的合作，更將聲音與視覺的合作，加入了表演藝術中不可或缺的「移動」與「空間」兩大元素，試圖在聲音中，探討「運動」透過時間與空間的行進與效應。

身為具象音樂（Musique concrète）大師皮耶·謝弗（Pierre Schaeffer）的弟子，策展人吉魯東本身的創作領域十分寬廣，從傳統器樂演奏結合預置錄音到純粹電子電腦音樂、錄像、互動裝置等，對於「音樂」的定義當然不僅停留在「時間藝術」的階段，或者可以說，他對於「時間」與「空間」和「聲響」的相互關係，有著豐富的經驗。此次吉魯東再度為他所創立的里昂國立音樂創作中心與台北

皮耶-亞蘭·傑夫荷努，《聲動》，2017，聲音裝置（耳機版本）

© Pierre Alain Jaffrennou



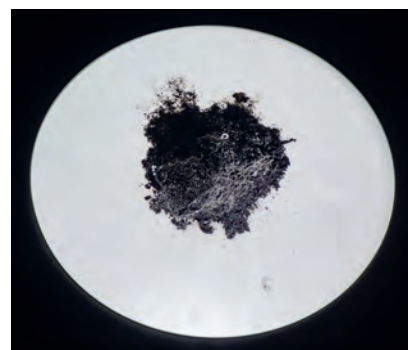
市立美術館策劃的「聲動：光與音的詩」，共有 20 多件音像作品，它們並無法單純地歸類在某一個藝術類別，也難以直接定義為跨界作品，以聲響、時間、空間和動作交織而成的論述，是否能透過這 20 幾件作品具體呈現、讓觀者接受到各種異質藝術型態之間的連動關係？

為展覽破題的《聲動》(*Musica Mobile*) 來自吉魯東多年的創作夥伴、也是與吉魯東共同創立里昂國立音樂創作中心的作曲家皮耶－亞蘭·傑夫荷努 (Pierre-Alain Jaffrennou)，影像的變化伴隨著電聲音樂的進行，創作者試圖讓觀者從視覺接收的訊息理解聲響，這類型的作品很難擺脫聲音跟隨影像、影像依附於聲響變化的框架，《聲動》試圖以兩個平行進行的發展，讓觀者產生平行之間的效應作用，然而當兩條平行線自身結構並不明確時，也就無法激發明確的效應。

同樣以平行的方式進行、聲響與影像既不互動亦不對立、在觀看的過程中聆聽聲響，莎拉·德皮諾 (Sarah del Pino) 的《地平線 B》(*Horizon B*) 置放於開放的展區，動態的影像伴隨微弱的聲響，蒸發在人聲鼎沸的展覽空間之中，不看展品介紹、不仔細聆聽，觀賞者幾乎難以捕捉游移在空間的聲響；然而這種細微的、忽隱忽現的微小聲音動態，正與影像中的物件動態相映成趣。與這件作品有異曲同工之妙的還有張永達的《相對感度 N°2》，透過蒸氣形成的過程所產生的動態與聲音，以及視覺所捕捉的裝置物件，《相對感度 N°2》不著痕跡的將時間、動態、空間、聲響與視覺藝術整合成一個完整的藝術品，但並不特意在創作論述上著力，而是保留詮釋的空間予觀者。相對張永達在具象的物件

莎拉·德皮諾，《地平線 B》  
(*Horizon B*)，2018，影音  
裝置，展場一景

© Sarah del Pino



上賦與開放的抽象感知，皮耶·巴舍里（Pierre Bassery）和尚一方思瓦·法居（Jean-François Farge）的《音樂袖珍畫》（*Musiminiatures*）則可視為探索聲響——聽覺與影像——視覺連結的原型，這個 2018 年完成的作品，在視覺與聽覺連結的思考上，並沒有提出與上個世紀不同的見解，而是以最初階、最表面的型式呈現影像與聲響的連結，使用簡單的型式也無不可，只可惜無論從視覺的創作或聲響的創作，均無精彩之處。

不同於上述抽象聲響結合具象物件的作品，塞巴斯蒂安·里瓦斯（Sebastian Rivas）的《國內政策演說》（*Domestic Policy*）、柔伊·柏諾瓦（Zoé Benoit）的《建築聲響》（*Archisony*）和史特凡·博赫爾（Stéphane Borrel）、瑟琳·旭普（Céline Chip）與吉連·馬里恩（Guilhem Marion）共同創作的《笑聲選集》（*Anthologie du rire*）卻是以「具象」的聲響連結影像。《國內政策演說》和《笑聲選集》前者以政治人物演講的歷史錄音、後者則採集笑聲，再經過剪輯、合成與後製後播放：《國內政策演說》搭配 1960 年代的居家裝潢，場景有如在美國肥皂劇裡的客廳，而劇中人物則看著客廳電視裡的政治人物演講，虛實交錯，凸顯對應觀者的時空錯置，進而傳達荒謬諷刺的氛圍；《笑聲選集》則以抽象的影像疊加在笑聲之上，影像與聲音的處理依舊依循彼此依附的窠臼。《建築聲響》則如實呈現環境聲音，聽者透過辨識所錄製的聲景，在腦海中還原錄音現場。歷經五年錄製的《建築聲響》除了聲景的紀錄外，並沒有進行藝術創作上的處理，或創作概念的傳達，可視為一件單純的聲景紀錄，然在聆聽聲景紀錄

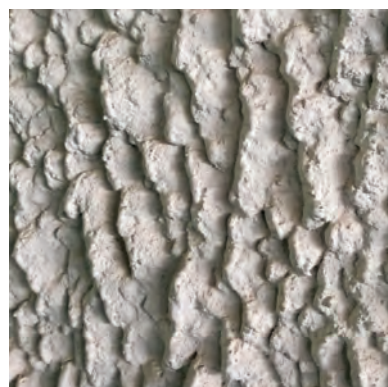


左圖——  
柔伊·柏諾瓦，《低矮的草》  
（*Les Basses Herbes*），2018-  
2019，24 件於鋅版上的黑白  
照片

© Zoé Benoit

右上，右下圖——  
柔伊·柏諾瓦，《修道院的  
皮膚》（*Peaux du couvent*），  
2016，15 張於玻璃上的彩色  
照片

© Zoé Benoit





柔伊·柏諾瓦，《表皮》  
(*Epidermes*)，2016，50 件  
系列陶瓷、石膏、上色水泥、  
顏料，展場一景

© Zoé Benoit



的過程中，「時間」的存在難以被凸顯，透過聲景紀錄讓聽者自行還原錄音現場的手法與《笑聲選集》同樣讓人重新探討藝術創作定義這個亙古不變的議題。

柔伊·柏諾瓦 (Zoé Benoit) 的《建築聲響》雖然為聲景錄音，但其他三項作品卻是「無聲」作品：《表皮》(*Epidermes*) 為 50 件陶瓷、石膏和上色水泥材質小物件、《低矮的草》(*Les Basses Herbes*) 為鋅版上的黑白照片、《修道院的皮膚》(*Peaux du couvent*) 則為置於玻璃上的彩色照片，這三項無聲的作品卻比有聲作品《建築聲響》更生動，《表皮》將所有小物件鋪排在一個平面上，依照物件形狀和材質分組排列，在視覺呈現上顯得很熱鬧、自成一個對話的群組、《低矮的草》一字排開的黑白植物照片，植物在風中的各種姿態，讓平面的照片擁有動能，並且宛若時間的進展和光陰的推移、《修道院的皮膚》則透過近拍和放大局部影像，讓建築物表層的材質樣貌，呈現一種有機的生命力。整個展覽中，最能以影像傳達聲響的，莫過於蕭昱的《想太多》，記錄竹子折斷的過程，完全無聲、放慢的影像，清楚看到每一片竹筴的扭轉與飛離，以及隨著竹管爆裂而產生的微塵、竹屑，強大的影像張力自然傳達整個動態必然產生的聲

蕭昱，《想太多》，2015，錄像，影像靜態擷取

© 蕭昱



響——即使現場並無播出那個聲響，而錄像中的物件動態，也直指「時間」在藝術品中的可變性。同樣為無聲的作品，米歇爾·方思瓦（Michel François）的裝置作品《走過霓虹燈管》（*Walking Through a Line of Neon*）或許試圖傳達燈管爆破的聲音，然而面對現場的碎裂燈管殘骸，要使觀者的理解從聲音、動態到空間與時間的交互作用，不得不說是創作者過於牽強的想像。

本展最為牽強、最匪夷所思的作品當屬提耶希·德梅（Thierry De Mey）的《海之序曲》（*Prélude à la mer*），德梅將《牧神的午后》故事文本的場景搬到海邊，由知名舞蹈家姬爾美可（Anne Teresa De Keersmaeker）以德布西的同名樂曲編舞，海邊的舞蹈錄下影像之後，在展覽時可從螢幕上看到畫面切割、並行、遠近等的變化，但依舊只是一部拍攝舞蹈演出的影片，只不過不是在劇院舞台上，而是在海邊的沙灘上。如果「音像裝置作品」泛指所有需要透過場館架設螢幕觀看的展品，那麼《海之序曲》被稱為「音像裝置作品」尚屬合理，否則錄下舞者跳完整首樂曲、無論是音樂、影像或對應展場空間等條件，沒有任何藝術性上的再創作與設計的影片，稱之為「音像裝置作品」無疑是一個謬誤。

同樣從表演藝術的紀錄影片出發、探討聲響和空間，今井慎太郎（Shintaro Imai）的《運動的形象 IV》（*Figure in Movement IV*）以超廣角鏡頭與攝影感應器數位相機捕捉日本箏演奏家的手部動作，再透過聚焦與脫焦的技術調度，讓影像呈現三度空間的質感，而被放慢速度的手部動態與被扭曲的錄音，交織出當代藝術的美感，讓這個作品不僅僅是紀錄和攝影技術的調度，而是透過科技技術傳達創作者的美學追求與論述，可說是與《海之序曲》形成強烈對比。

除了以「觀看」為目的的作品外，來自法國里昂國立音樂創作中心的策展人與策展團隊當然也帶來聲音科技技術含量很高、與觀者可參與的作品。由史特凡·博赫爾、克里斯托夫·勒布雷頓（Christophe Lebreton）和隨機（實驗室）





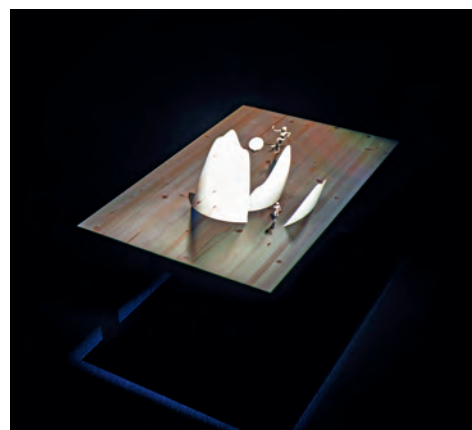
RANDOM (lab) 共同創作的《智能領地－嬉遊曲》(*Samrtland-Divertimento*) 透過手機中的數位音聲應用程式，讓持有手機的觀賞者可以與之互動，除了聲音外，也藉由觀者從不同的角度、高度的參與，讓空間的條件自然融入作品裡。《智能領地－嬉遊曲》的概念清楚簡潔，一群豎立如樹林的手機隨著觀者的移動而有所回應，是一個兼具趣味和藝術呈現的作品。但同樣使用手機的 APP 裝置，文森－拉斐爾·卡尼諾拉 (Vincent Raphaël Carinola) 和讓·喬瓦里 (Jean Geoffroy) 的《身入花園》卻令人不解其作為「展示型藝術作品」的意義何在？影像中真人尺寸的演奏者，手持手機、透過不同的手勢演奏出聲響，這是現今經常見於當代音樂現場演奏的感應軟體，透過改變手機的位置，讓手機中下載的聲響 APP 發出不同音質的噪音，進而成為現場演出樂曲的聲部之一，這個軟體在去除「現場」與「即時」兩大因素之後，已失去其作為藝術途徑的功能，即使將演奏者的身影放大至真人尺寸，亦無法拉近展品內容與論述之間的距離。

由賽維耶·賈西亞 (Xavier Garcia) 提出的《生命線 4》(*Lifelines 4*) 與雷米·費雪勒 (Ramy Fischler)、傑斯伯·諾丁 (Jesper Nordin)、西里爾·帖斯特 (Cyril Teste) 的《隱訊》(*Exformation*) 雖然與展覽主題貼近，透過觀者的現場感應式的互動，凸顯空間、聲響與動態之間的連動性，在純熟的技術上，依舊欠缺對於聲響更深入、更具藝術性的思考與設計，聲響之餘這類的作品，有如隨機變換質感的配件，那麼與日常中的環境噪音的區別性有何不同？皮耶－亞蘭·傑夫荷努 (Pierre-Alain Jaffrennou) 的《我在黑暗中慢慢變化》(*J'évoluais lentement dans les ténèbres*) 或許可以作為對應這個提問的作品，觀者注視著有如線上遊戲的影像，進入一個虛擬的、封閉的空間，並且持續移動，而空間的視覺設計與聲響設計卻有很顯著的反差，且隨著影像的移動，視覺與聽覺的反差質感亦不斷演進，這個演進的過程正是賦予觀賞者產生藝術感知的空間。同樣不為科技技術凌駕於藝術目的的作品，還有江元皓的《河流》與帕斯卡·法孟 (Pascal Frament) 的《宛如一點》(*Comme un Point*)，《宛如一點》將布萊

茲·帕斯卡 (Blaise Pascal) 的《沉思錄》(*Pensées*) 投射在觀賞者的手掌中，一個極簡單的設計，卻富有詩意；《河流》透過 3D 的動態影像，呈現整個展示物件的透視感與對應展覽空間的比例，觀賞者必須自行捕捉觀看的角度與位置，以看到正在進展中的作品，而同時，空間中所流洩的聲響，一如展品精細，可說是整個展覽中質感最好的當代聲響作品。《宛如一點》雖然是無聲作品，但與《河流》規畫於同一個空間，「共享」了這個精緻的當代聲響，讓這個展間成了最詩意的一角。

試圖呈現詩意的作品還有米歇爾·方思瓦 (Michel François) 的《沙之書》(*The Book of Sand*) 與李明維的《四重奏計畫》(*The Quartet Project*)，兩者均採用了本次展覽最重要的技術：感應與整合，無獨有偶的，也將觀賞方式設計為不同方向的觀賞角度、從不同方向的感應得到不同的聲響與影像。《沙之書》如同切換電視頻道，巨大的影像自然傳達相當程度的戲劇張力，然而觀者更換方向除了觀賞不同的影像與聆聽不同的聲音——先不論感應訊號不佳的時候只能不斷的在錯頻中進出，還能有更多的訊息理解藝術的實踐過程嗎？而《四重奏計畫》採用了動聽的古典音樂，雖然作品論述明言挑戰，實則在幽暗中聆聽古典音樂與「挑戰」視聽經驗的目的難以產生顯著效應，如果是慣於音樂會現場聆聽的人，就更難以理解其間的技术設計所想要達到的藝術目標到底是什麼。

「試圖在運動與聲音的連結之中，創造出（不）行動和寂靜的空間表現。」從策展論述綜觀整個展覽，的確是圍繞著這個核心精神，只是藝術家該如何透過科技連結聲響和視覺兩個藝術領域的同時，仍能展現藝術的本質、傳達藝術的追求？無論我們如何標榜藝術無疆界、聲稱跨越各種藝術領域、融合各種表現形式，我們依舊必須面對一個事實：無論涵蓋多少不同的領域，藝術家進行創作的著力點、美學實踐的切入點，無可避免的都必須選擇「一個」領域作為啟動整個藝術實踐的過程——通常音樂家從聲音開始、視覺藝術家從影像開始，而工程師則從互動、感應技術切入。理解到這個現實，就不難理解為何聲響、影像、空間、時間和運動這五個「聲動」展策展論述中所提及的元素，在此次展覽的選作中相互拉扯與消長。而這五個元素中，又屬聲響的落差最大，因為



江元皓，《河流》，2017，影像裝置，展場一景

帕斯卡·法孟，《宛如一點》，  
2007，錄像，展場一景



兩個沒有形體的元素——聲響與時間，偏偏是最為緊密不可分離的兩端，聲響的生成與時間的推進同步呈現，如何對應影像？如何與空間互動？無形的元素該以什麼手法產生動態？

聲響是當代藝術中，看似最隨意、最自由，實則最棘手與最脆弱的一環，里昂國立音樂創作中心是個以聲響藝術為核心，進行科技技術研發與藝術創作交叉實驗的機構，作為該中心的創始者、同時也是「聲動」展策展人吉魯東，一生投注於聲響藝術的創作以及從聲響延伸到新媒體藝術的實驗，此次提出觸及領域如此廣大的策展論述，策展人與策展團隊有如撒下一個大網，試圖將藝術在每一個維度的狀態，全部收攏其中。至於大網中，何者為實、何者為虛？觀者的感知一如漂流在空間的各種聲響，稍縱即逝卻又生生不息，而生滅同步正是聲響藝術最原始的面貌，或許跨越一切論述、一切科技技術與五光十色，此展最終想要傳遞給觀者的，最後還是聲音單純的生與滅。